

BEST OF ELITE VOL. 2



PAPERBOY

Pick up your old Push Bike, put on your peaked cap and imagine yourself braving the streets of an American suburb. Only superb riding skills and a steady throwing arm can get you through your seven day week of hilarious action. Avoid cars, workmen, drunkards and lawnmowers all out to obstruct you in your pursuit of excellence. Score points by delivering to all your usual customers, but you can get sneaky bonuses by breaking the windows of non-subscribers. It's a difficult task but your employer believes that practice makes perfect and generously provides a practice track where you can score valuable extra points. Get ready for the ride of your life.

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum (Cassette)
LOAD*** at correct counter position
Amstrad/Schneider (Cassette)
RUN*** at correct counter position
Amstrad/Schneider (Disc)
RUN"menu" then select game
Commodore 64/128 (Cassette)
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position
Commodore 64/128 (Disc)
LOAD"PAPER",8,1
Commodore C16 (Cassette)
LOAD"PAPER"
BBC/Electron (Cassette)
CHAIN***
BBC (Disc)
SHIFT & BREAK



TEXT FACULTATIF

Enfourchez votre vieux vélo, mettez votre casquette et imaginez que vous êtes dans les rues d'une banlieue américaine. Seuls un don superbe d'équilibre pour rouler à vélo et un bras qui lance bien peuvent vous aider à passer sept jours rigolos. Evitez les voitures, les ouvriers, les ivrognes et les tonddeuses à gazon qui sont tous décidés à vous mettre des batons dans les roues dans votre course à l'excellence. Marquez des points en livrant les journaux à vos clients habituels mais vous pouvez gagner des primes furtives en cassant les carreaux de ceux qui ne sont pas vos clients. Il s'agit d'une tâche difficile mais votre patron pense que c'est en forgeant qu'on devient forgeron et est assez généreux pour mettre à votre disposition une piste d'entraînement où vous pouvez marquer d'autres points précieux. Vous allez vivre une course inoubliable.

MODE D'EMPLOI POUR LE CHARGEMENT

Spectrum (Cassette)
LOAD*** at correct counter position
Amstrad/Schneider (Cassette)
RUN*** at correct counter position
Amstrad/Schneider (Disc)
RUN"menu" then select game
Commodore 64/128 (Cassette)
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position
Commodore 64/128 (Disc)
LOAD"PAPER",8,1
Commodore C16 (Cassette)
LOAD"PAPER"
BBC/Electron (Cassette)
CHAIN***
BBC (Disc)
SHIFT & BREAK



PAPERBOY

Nimm Dein altes Fahrrad, setz Dir Deine Kappe auf und nimm einmal an, daß Du auf den Straßen einer amerikanischen Großstadt bist. Nur mit allergrößtem Geschick beim Radfahren und einem guten Nurfarm gelingt es Dir, durch eine sieben Tage lange Woche voll von Situationen zu kommen. Du mußt Autos, Arbeiter, Betrunkenen und Rasenmäher vermeiden, die Dich alle irgendwann an der Erreichung Deines Ziels hindern wollen. Du gewinnst jedesmal Punkte, wenn Du alle Deine Kunden bedienst, aber Du kannst auch stille Bonuspunkte einheimsen, wenn Es dir gelingt, die Fenster von Leuten einzuschlagen, die nicht mitspielen wollen. Das ist natürlich nicht so einfach, aber Dein Arbeitgeber glaubt daran, daß Übung den Meister macht und stellt daher eine Teststrecke zur Verfügung, auf der Du weitere wertvolle Punkte gewinnen kannst. Mach Dich also für die Fahrt Deines Lebens fertig!

HINWEISE FÜR DAS LADEN

Spectrum (Cassette)
LOAD*** at correct counter position
Amstrad/Schneider (Cassette)
RUN*** at correct counter position
Amstrad/Schneider (Diskette)
RUN"menu" then select game
Commodore 64/128 (Cassette)
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position
Commodore 64/128 (Diskette)
LOAD"PAPER",8,1
Commodore C16 (Cassette)
LOAD"PAPER"
BBC/Electron (Cassette)
CHAIN***
BBC (Diskette)
SHIFT & BREAK

PLAYING INSTRUCTIONS

Spectrum
Accelerate -Q
Brake -A
Turn left -O
Turn right -P
Throw Paper -N
Amstrad/Schneider
Accelerate -User Definable
Brake -User Definable
Turn Left -User Definable
Turn Right -User Definable
Throw Paper -User Definable
Commodore 16/64/+4/128
Joystick Port 2
BBC/Electron
Accelerate -
Brake -?
Turn Left -Z
Turn Right -X
Throw Paper -Return
MSX
Accelerate -Cursor Up
Brake -Cursor Down
Turn Left -Cursor Left
Turn Right -Cursor Right
Throw Paper -Space Bar

© - Elite Systems Ltd. - 1986

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited.

Guarantee: This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.,

Elite Systems Ltd.,

Anchor House,

Anchor Road,

Aldridge, Walsall,

WS9 8PW England.

Telex: 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights."

© 1984 Atari Games, Inc. All rights reserved



PLAYING INSTRUCTIONS

Spectrum
Up - Q
Down - A Joysticks
Left - N Kempston
Right - M Interface II
Stab - X Cursor

Commodore 64/128

Up - Q Or
Down - A
Left - N
Right - M Joystick
Stab - X Port 2
Abort - Restore

Amstrad/Schneider

Up - Q
Down - A Or
Left - N
Right - M Joystick
Stab - X

Commodore 16

Joystick Port 1
Pause - F1

© - Elite Systems Ltd. - 1986

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited.

Guarantee: This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.

Elite Systems Ltd.,

Anchor House,

Anchor Road,

Aldridge, Walsall,

WS9 8PW England.

Telex: 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

© Copyright Elite Systems Ltd. 1986

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum (Cassette)
LOAD*** at correct counter position

Amstrad/Schneider (Cassette)
RUN*** at correct counter position

Amstrad/Schneider (Disc)
RUN"menu" then select game

Commodore 64/128 (Cassette)
SHIFT/RUN/STOP at correct counter position

Commodore 64/128 (Disc)
LOAD"BJACK2",8,1

Commodore C16 (Cassette)
LOAD"BOMB"

BBC/Electron (Cassette)
CHAIN***

BBC (Disc)
SHIFT & BREAK

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum (Cassette)
LOAD*** at correct counter position

Amstrad/Schneider (Cassette)
RUN*** at correct counter position

Amstrad/Schneider (Disquette)
RUN"menu" then select game

Commodore 64/128 (Cassette)
SHIFT/RUN/STOP at correct counter position

Commodore 64/128 (Disquette)
LOAD"BJACK2",8,1

Commodore C16 (Cassette)
LOAD"BOMB"

BBC/Electron (Cassette)
CHAIN***

BBC (Disquette)
SHIFT & BREAK



MODE D'EMPLOI POUR JOUER

Spectrum
Vers le haut - Q
Vers le bas - A Manettes de jeu:
Vers la gauche - N Kempston
Vers la droite - M Interface II
Donner un coup - X Cursor

Commodore 64/128

Vers le haut - Q ou
Vers le bas - A
Vers la gauche - N manette de jeu
Vers la droite - M (port 2)
Donner un coup - X Interruption - Restore

Amstrad/Schneider

Vers le haut - Q ou
Vers le bas - A
Vers la gauche - N manette de jeu
Vers la droite - M ou
Donner un coup - X

Commodore 16

Manette de jeux - Port 1
Pause - F1

© - Elite Systems Ltd. - 1986

Tous droits réservés dans le monde entier. Toute reproduction, tout prêt, toute diffusion ou vente sont strictement interdits sans la permission expresse et par écrit de Elite Systems Ltd.

Garantie: Ce logiciel a été soigneusement mis au point et fabriqué selon les exigences de la meilleure qualité. Veuillez lire attentivement le mode d'emploi ci-joint pour le chargement. Si pour une raison quelconque, vous avez des difficultés à passer le programme et croyez que la bande est défectueuse, veuillez la renvoyer directement à l'adresse suivante.

Customer Services Dept.

Elite Systems Ltd.,

Anchor House,

Anchor Road,

Aldridge, Walsall,

WS9 8PW England.

Telex: 336130 ELITE G

Notre service de contrôle de la qualité testera le produit et fournira immédiatement un remplacement sans frais supplémentaires. Veuillez noter que cela n'affecte pas vos droits statutaires.

© Copyright Elite Systems Ltd. 1986

LADEANLEITUNGEN

Spectrum (Kassette)
LOAD*** at correct counter position

Amstrad/Schneider (Kassette)
RUN*** at correct counter position

Amstrad/Schneider (Diskette)
RUN"menu" then select game

Commodore 64/128 (Kassette)
SHIFT/RUN/STOP at correct counter position

Commodore 64/128 (Diskette)
LOAD"BJACK2",8,1

Commodore C16 (Kassette)
LOAD"BOMB"

BBC/Electron (Kassette)
CHAIN***

BBC (Diskette)
SHIFT & BREAK

SPIELANLEITUNG

Spectrum
Auf - Q
Ab - A Joysticks
Links - N Kempston
Rechts - M Interface II
Stich/Hieb - X Cursor

Commodore 64/128

Auf - Q Oder
Ab - A Joystick in
Links - N Port 2
Rechts - M
Stich/Hieb - X
Abbruch - Restore

Amstrad/Schneider

Auf - Q Oder
Ab - A
Links - N
Rechts - M
Stich/Hieb - X

Commodore 16

Joystick in Port 1
Pause - F1

© - Elite Systems Ltd. - 1986

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Kopieren, Vervielfältigen, Verbreitung, Verleih und Wiederverkauf ohne vorherige ausdrückliche Genehmigung von Elite Systems Ltd. gesetzlich verboten.

Garantie: Das vorliegende Software-Produkt wurde mit großer Sorgfalt und unter Wahrung der strengsten Qualitätsnormen entwickelt und hergestellt. Bitte halten Sie sich unbedingt an die beigefügten Ladeanleitungen. Sollte das Programm aus irgendeinem Grund nicht ordnungsgemäß laufen und besteht der Verdacht, daß das Band defekt ist, bitten wir um Rücksendung an die nachstehende Anschrift:

Customer Services Dept.

Elite Systems Ltd.,

Anchor House,

Anchor Road,

Aldridge, Walsall,

WS9 8PW England.

Telex: 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrolle wird das Produkt prüfen und Ihnen sofort einen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre gesetzlichen Rechte.

© Copyright Elite Systems Ltd. 1986

GHOST'N GOBLINS

Ghosts 'n' Goblins

Introduction & Scenario

Ghosts 'n' Goblins is the authentic home computer version of the classic coin-operated arcade game from Capcom, authors of best sellers including the world beating Commando and 1942.

Ghosts 'n' Goblins is the classic fighting fantasy story, heroic knight to rescue beautiful maiden from clutches of demonic Overlord. Featuring some stunning effects and graphics, this technically excellent game is clearly another winner from the Elite/Capcom stable.

LOADING INSTRUCTIONS

System	Format	Instruction
Amstrad/Schneider	Cass	Run*** at correct counter position
	Disc	Run"menu" then select game
Spectrum	Cass	Load*** at correct counter position
Commodore 64/128	Cass	Shift & Run/Stop at correct counter position
	Disc	Load"G+G",8,1
Commodore 16		Load"Giants"
BBC/Electron	Cass	Chain***
	Disc	Shift & Break

PLAYING INSTRUCTIONS

Spectrum	Right	= 0
Left	= 9	
Up	= 2	
Down/Crouch	= W	
Fire	= M	
Jump	= X	

or redefine keys, or use Kempston or Sinclair Joystick Interfaces.

Amstrad/Schneider
Abort = ESC
Right = User definable
Left = User definable
Up = User definable
Down/Crouch = User definable
Fire = User definable
Jump = User definable
Hold = User definable
or use joystick.

Commodore 64/128
Use joystick only.

Commodore C16
Use joystick only.

© Copyright - Elite Systems Ltd
- 1985
All Rights Reserved Worldwide.
Unauthorised copying, lending,
broadcasting or resale without
express written permission
from Elite Systems Ltd is
strictly prohibited.

Guarantee: This software tape
has been carefully developed
and manufactured to the
highest quality standards.
Please read carefully the
instructions for loading which
are included. If for any reason
you have difficulty in running
the program, and believe that
the tape is defective, please
return it directly to the
following address:

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Anchor House,
Anchor Road,
Aldridge, Walsall,
England.
Consumer Hot line:
(0922) 59165
Telex: 335622
SPTEL G
Our Quality Control
Department will test the
product, and supply an
immediate replacement, at no
charge. Please note that this
does not effect your statutory
rights.

Ghosts 'n' Goblins

Introduction et scénario

Ghosts 'n' Goblins originale pour micro du jeu d'arcade bien connu réalisé par Capcom, auteur des best sellers: "Commando" et "1942". Deux des jeux les plus appréciés du monde de la micro informatique.

Ghosts 'n' Goblins est tiré d'une conte classique dans lequel un preux chevalier doit arracher une belle demoiselle des griffes d'un seigneur démoniaque... ce jeu excellent du point de vue technique, contient des effets et des graphismes époustouflants.

C'est un autre grand succès des créateurs d'Elite/Capcom.

Pour charger le jeu utiliser les instructions suivant:

POUR CHARGER

Système Amstrad/Schneider
Format Cass Run*** at correct counter position
Disque Run"menu" then select game

Spectrum
Format Cass Load*** at correct counter position
Disque Run"menu" then select game

Commodore 64/128
Format Cass Shift & Run/Stop at correct counter position
Disque Load"G+G",8,1

Commodore 16
Format Cass Load"Giants"

BBC/Electron
Format Cass Chain***
Disque Shift & Break

Spectrum:

Droite = Ø
Gauche = 9
Bas/S'accouvrir = 2
Tir = M
Saut = X

Vous pouvez également redéfinir les touches ou utiliser les interfaces de joystick Kempston ou Sinclair.

Amstrad/Schneider:

Abandon = ESC
Droite = à définir par le joueur
Gauche = idem
Haut = idem
Bas/S'accouvrir = idem
Tir = idem
Saut = idem
Maintien = idem

il est possible d'utiliser un joystick.

Commodore 64/128:
Commande au joystick uniquement.

Commodore C16:
Commande au joystick uniquement.

Ghosts 'n' Goblins

Einführung und Spielbeschreibung
Ghosts 'n' Goblins ist das authentische Heimcomputervideo des klassischen münzenbetriebenen Arkadenspiels von Capcom, dem Autoren von berühmten Spielhits wie die weltföhrenden Programme 'Commando' und '1942'.

Ghosts 'n' Goblins ist eine klassische Gefechtsfantasie, in der ein heldenhafter Ritter die schöne Jungfrau aus den Klauen des bösen Herrschers retten muß. Dieses technisch hervorragende Spiel mit verblüffenden Effekten und erstaunlicher Grafik ist ganz eindeutig ein neuer Hit aus dem Hause Elite/Capcom.

Amstrad/Schneider:

Abbruch = ESC
Rechts = vom Anwender definierbar
Links = vom Anwender definierbar
Auf = vom Anwender definierbar
Ab/Hocke = vom Anwender definierbar
Feuer = vom Anwender definierbar
Sprung = vom Anwender definierbar
Halt = vom Anwender definierbar oder einen Steuernüppel einsetzen.

Commodore 64/128

Nur mit einem Steuernüppel einsetzen.

Commodore C16

Nur mit einem Steuernüppel einsetzen.

©Copyright - Elite Systems Ltd.

- 1985
Alle weltweiten Rechte vorbehalten. Unerlaubte Vervielfältigung, Verleihung, Übertragung und Weiterverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Elite Systems Ltd. streng verboten.

Garantie: Bei der Entwicklung und Produktion dieses Programmbands wurden höchste Qualitätsmaßstäbe angelegt. Lesen Sie bitte die Beiliegenden Ladeanleitungen aufmerksam durch. Wenn Sie aus irgend einem Grund Schwierigkeiten haben, das Programm laufen zu lassen, und der Überzeugung sind, daß das Band fehlerhaft ist, schicken Sie es bitte umgehend an die folgende Adresse zurück:
Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Anchor House,
Anchor Road,
Aldridge, Walsall,
England.

Verbraucherberatung:
(0922) 59165
Telex: 335622 SPTEL G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt prüfen und umgehend einen kostenlosen Ersatz liefern. Die gesetzlichen Rechte des Verbrauchers werden davon nicht berührt.

LADEANLEITUNG

System	Format	Anleitung
Amstrad/Schneider	Kassette	Run*** at correct counter position
	Diskette	Run"menu" then select game
Spectrum	Kassette	Load*** at correct counter position
Commodore 64/128	Kassette	Shift & Run/Stop at correct counter position
	Diskette	Load"G+G",8,1
Commodore 16		Load"Giants"
BBC/Electron	Kassette	Chain***
	Diskette	Shift & Break

SPIELANLEITUNG

Spectrum:	
Rechts	= 0
Links	= 9
Auf	= 2
Ab/Hocke	= W
Feuer	= M
Sprung	= X

oder neu definierte Tasten, oder mit Kempston oder Sinclair Steuernüppel-Schnittstellen.

BATTLESHIPS

Spieleanleitung

Nach der Ladeprozedur wird ein Menü mit den Spieloptionen präsentiert, welche Sie wählen, indem Sie den entsprechenden Buchstaben eingeben oder den Cursor auf die betreffende Option fahren und dann den Feuerknopf drücken.

Die Optionen:
1) 1-Spieler-Version gegen den Computer
2) 2-Spieler-Version gegen einen Freund
3) Ein Computer 2 oder 3 gegen einen Herausforderer. Dabei spielen jeweils zwei gleichzeitig, der Gewinner stellt sich dann einem Herausforderer. Auf diese Weise kann durch mehrere Gewinne ein hoher Score aufgebaut werden.

4) Satz - Feuer gibt Ihnen 4 Schüsse je über gebliebenes Schiff.

Nach dem Starten des Spiels werden Sie aufgefordert, die Positionen ihrer Schiffe auf der Karte zu bestimmen. Wenn Sie gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten, sollten Sie Ihre Flottenbewegungen unter starker Geheimhaltung vornehmen. Fahren Sie den Cursor über das Abbild eines Schiffes im Randbereich und drücken den Feuerknopf. Auf diese Weise kann das Schiff auf der Karte umherbewegen; erneutes Drücken von FEUER legt die Position fest. Für eine Drehung des Schiffes das Rotier-Icon wählen und FEUER drücken. Zum Rotieren nach links und nach rechts bewegen und zum Anhalten FEUER drücken. Wenn alle Schiffe in Position und in der gewünschten Richtung stehen, fahren Sie den Cursor auf das END-Icon und drücken den Feuerknopf. Nun bringt die Game über seine Schiffe in Position - selbstverständlich unter absoluter Geheimhaltung.

Und dann geht es richtig los! Die Spieler öffnen abwechselweise das Feuer auf die feindliche Flotte. Zu diesem Zweck bewegt man das Visier auf der Karte und wählt mit dem Feuerknopf ein günstiges Ziel an. Verpulven Sie Ihre Munition nicht voreilig - Schießen Sie nicht auf bereits zerstörte Ziele oder auf solche, die außerhalb Ihrer Reichweite liegen. Wenn Sie ein Ziel falsch anvisiert haben, können Sie es annullieren, indem Sie das Visier darüber legen und dann nochmals FEUER drücken. Nach Wahl des Ziels schaltet der Bildschirm auf eine grafische Darstellung der Flotte auf hoher See um. Von Ihren Schiffen gehen Raketen ab, sobald es unter Attacke aus der Luft kommt, und es zeichnet sich die allmähliche Vernichtung Ihres Feindes ab!

Beginnen Sie die Schlacht mit Vorausicht und Strategie - Herr Admiral! Wer weiß, was das Schicksal im Sinne hat: Ruhm und Glorie eines tapferen Sieges oder die komplette Vernichtung Ihrer stolzen Flotte?

Szenario

Die kühle Morgenluft fährt Ihnen in den Knochen, als Sie Admiral der Seestraflame sind, der von der Brücke in den unbekannten Gewässern stationiert, der über dem Ozean liegt. "Wo sind sie denn?" ist die Frage, die Sie sich stellen in der plötzlichen Gewissheit, daß Sie die feindlichen Flotte finden und versenken müssen, bevor Ihnen selbst dieses Schicksal widerfährt. Haben Sie die Nerven, diese große Herausforderung mit Mut zu bestehen und den Sieg davonzutragen?

Customer Services Dept.

Elite Systems Ltd.
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW
England
Telex: 336130 ELITE G
Fax: +44 922 743925

Unsere Qualitätsüberwachungs-Abteilung wird das Produkt testen und Ihnen kostenlos einen Ersatz zukommen lassen. Die gesetzlichen Rechte des Käufers werden dadurch nicht betroffen.

C16 ONLY

NOT ON C16

AIRWOLF 2

Scenario and Introduction

Stringfellow Hawke - along with his super new helicopter, Airwolf 2 - has been given a mission to destroy an alien craft which is threatening civilisation. By collecting and using sophisticated new weaponry you must overcome the many perils facing you along the route and, more importantly, destroy the craft.

Scénario et Introduction

Stringfellow Hawke - et son super hélicoptère tout neuf l'Airwolf 2 - a reçu pour mission de détruire un vaisseau extraterrestre menaçant notre civilisation. En ramassant et utilisant les nouvelles armes sophistiquées, vous devez vaincre les nombreux périls vous menaçant au cours de votre mission et, surtout, détruire le vaisseau ennemi.

Scenario und Einführung

Stringfellow Hawke mit seinem neuen Superhelikopter, Airwolf 2, hat neben dem Auftrag zur Zerstörung eines außerirdischen Raumschiffs erhalten, das die gesamte irdische Zivilisation bedroht. Zum Glück liegen überall verstreut hochmoderne Waffen, mit denen man die vielen Hinterläufer meistern und das Schiff der Aliens in Hunderttausend Stücke ballern kann.

LOAD"AIR"

Joystick Only

© 1984 Universal City Studios, Inc.
All rights reserved.

BATTLE SHIPS

BATTLESHIPS

Loading Instructions

Commodore 64
Cassette: Press SHIFT & RUN/STOP keys simultaneously at correct counter position

Disc: LOAD"BATTLE",8,1

Spectrum

Cassette: Load*** at correct counter position

Amstrad CPC

Cassette: RUN*** at correct counter position

Disc: RUN"menu" then select game

Playing Instructions

Commodore 64

Your cursor is controlled by a joystick in port 2.